



(WJ)

Le Jeu d'Histoire

Le jeu d'histoire (Wargame) est un **jeu de stratégie**, de la même famille que les Échecs ou le Go.

On y retrouve :

- Un même but qui est de vaincre l'adversaire par la réflexion.
- Des forces/pièces que l'on manœuvre pour tenter d'obtenir la victoire.

On y rajoute :

- Une notion de simulation pour tenter de reproduire les particularités d'une époque donnée.
- Une petite part d'aléatoire pour retrouver « les hasards de la guerre ».

Au-delà de ce qui s'apparente à un jeu d'échecs réaliste, cette simulation d'affrontement est une façon de découvrir ou redécouvrir l'histoire et de s'approprier de manière ludique le contexte historique des batailles jouées.

C'est aussi un moyen d'appréhender la façon de penser d'un général.

- Définir un objectif, une stratégie, anticiper celle de l'adversaire.
- Connaître ses moyens, analyser ses forces et ses faiblesses et celles de l'adversaire.
- S'adapter, résister aux aléas, ne pas s'effondrer au premier revers mais reconstruire autre chose.

Il ne s'agit pas de militarisme (notre culture historique nous donnant plutôt une bonne connaissance des « horreurs de la guerre ») mais d'une démarche intellectuelle utilisable également dans la vie quotidienne.

Le jeu d'histoire est d'abord un jeu ! Il s'agit de s'amuser et de se faire plaisir. De « grands enfants » jouent aux petits soldats et relèvent le défi d'un adversaire dans une ambiance conviviale.

Certains privilégient l'aspect historique, d'autres l'aspect réflexion, d'autres encore le côté épique.

Tous se retrouvent autour du jeu.

Crédit des photos illustrant cette présentation :

PS : <http://psilete.free.fr/>

WJ : <http://www.wargamesjournal.com>

WF : <http://wargamefigurines.ffjh.fr/>

FW : <http://www.flameofwar.com>

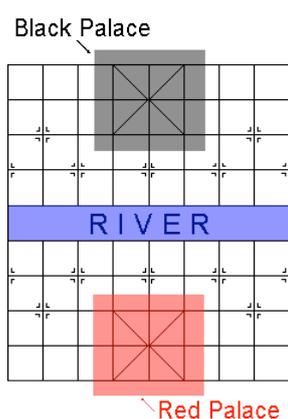
I. Reproduire des batailles.

A. Une lente évolution (petit rappel historique)

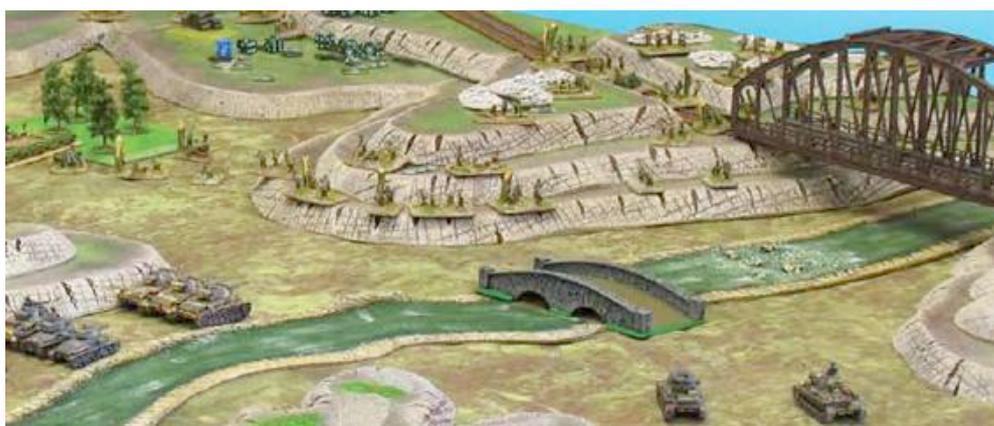
Qui dit adversaire dit affrontement... Pour s'y préparer en se divertissant les Indiens et les Chinois ont inventé les ancêtres des échecs et du go il y a plus de 1 000 ans. Différents jeux (Xiangqi, Chaturanga) virent le jour pour permettre l'entraînement des généraux et la distraction des princes.

Le « Chaturanga » est le premier ancêtre des échecs mais c'est aussi l'ancêtre du jeu d'histoire.

Il apparaît en Inde vers 600 après Jésus-Christ. Le plateau était composé de 8 x 8 cases. Les pièces distribuées à chacun des 4 adversaires étaient : 1 char, 1 cavalier, 1 éléphant, 1 roi et 4 soldats. Il se jouait avec des dés qui indiquaient quelle pièce devait être jouée, laissant tout de même le choix de la destination finale de la pièce au joueur. Les dés furent bientôt supprimés et on joua en équipe de 2 joueurs côte à côte. Puis ce ne fut plus qu'un seul joueur qui commanda les pièces. Encore quelques modifications/simplifications et le fameux jeu d'échecs pouvait naître.



Un plateau de Xiangqi



et sa version « jeux d'histoire » (WF)

De même que les chevaliers occidentaux jouaient aux échecs, les samouraïs japonais pratiquaient le go en complément de leur entraînement physique.

Plus tardivement on pourrait chercher les racines du jeu d'histoire dans les soldats de plomb des petits princes ou dans les tentatives de plusieurs militaires de modéliser leurs réflexions durant le XVIIIe siècle. Mais il ne s'agit encore que de cas isolés.

Au milieu du XIXe siècle les états-majors prussiens utilisent le « Kriegspiel » (jeu de guerre) pour s'entraîner. Leurs succès militaires inciteront les autres pays à les copier dès la fin du siècle. En 1890 le « Wargame » est officiellement encouragé parmi les officiers de tous les pays mais il ne se généralisera vraiment qu'entre les deux guerres mondiales.

L'essor du jeu d'histoire parmi les « civils » ne date que des années 1950 dans les pays anglo-saxons. Les Américains ont plutôt développé le jeu sur plateau (ou board game) tandis que les Anglais préféraient les jeux avec figurines.

De nos jours, les éditeurs anglo-saxons (Royaume-Uni et Etats-Unis) dominent encore le marché Mais des fournisseurs européens apparaissent progressivement. La multiplication des traductions et l'apparition de jeux dans les langues nationales ont permis un essor du nombre de joueurs. On estime qu'il y a environ 100 000 joueurs réguliers en Angleterre, 60-100 000 aux Etats-Unis et 20 000 à 30 000 en France.

B. Des outils de simulation

Contrairement aux jeux de stratégie « classiques », qui sont des affrontements abstraits, les jeux d'Histoire tentent d'offrir une simulation aussi réaliste que possible des batailles. C'est une sorte de retour aux sources.

On prendra en compte notamment :

- L'armement, la manière de combattre
- Le moral des troupes
- La structure de commandement des armées
- La configuration topographique du champ de bataille (le terrain) et son influence (visibilité, protection, gêne) sur les unités.
- Un aspect d'incertitude inhérent à toute bataille

Les jeux d'Histoire restent des jeux en même temps que des outils de simulation. La qualité de la simulation ne doit pas être obtenue au détriment de la jouabilité. La prise en compte des divers paramètres se fait donc de manière généralement simple pour que les parties restent fluides.

Des jets de dés simulent l'incertitude historique. Les résultats sont probables mais incertains.

Il faut plutôt parler de jeux d'histoire au pluriel car chaque période (historique ou fantastique) génère ses propres contraintes.

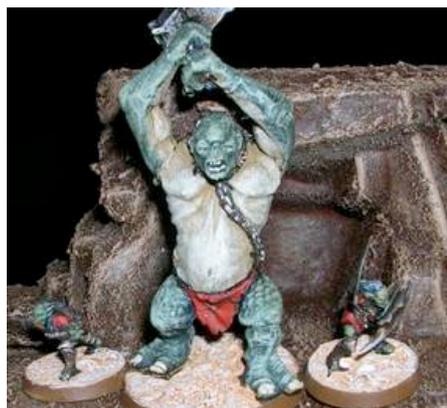
Un légionnaire romain n'utilisait pas les mêmes armes et ne combattait pas de la même façon qu'un grognard napoléonien ou un G.I. américain ; sans même parler des Orcs, des robots et des dragons...



(WJ) Chevaliers des croisades



(VV) en 1813 du côté de Leipzig



(PS) Troll des cavernes



Robots futuristes

Il faut donc des ensembles de règles différents en fonction de l'époque et du milieu (terre / air / mer) que l'on veut simuler.

Pour aider à s'y retrouver, les jeux peuvent être classés selon trois critères, l'échelle de représentation, la période simulée et le type de modélisation.

Ces critères ne sont qu'indicatifs. Il s'agit d'un découpage général. De nombreux jeux sont « à cheval » entre plusieurs définitions en fonction des choix de l'auteur et du résultat recherché.

1. L'échelle

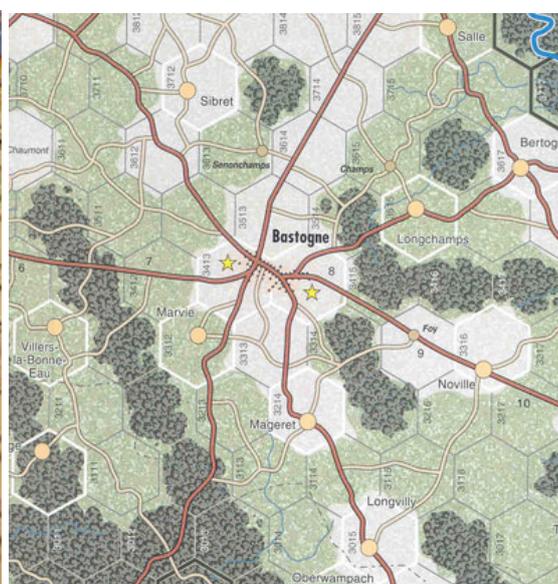
Elle décrit l'échelle de temps et de distance que va utiliser le jeu. L'alternance des actions de chaque adversaire est appelée « tour de jeu ».

L'échelle dite : « **Grand Stratégique** », représente des affrontements de plusieurs années à l'échelle du groupe de pays ou du continent. Un tour de jeu représente plusieurs semaines ou mois. Chaque pion représente des armées ou des flottes. Au-delà de l'aspect militaire, on s'intéresse aussi à l'économie, la diplomatie, la répartition des énergies (vos ressources serviront-elles à fabriquer des troupes, à améliorer les alliances, ou à développer votre technologie...) L'enjeu reste la domination de l'adversaire mais l'affrontement direct n'est qu'un des moyens disponibles. On joue un chef de gouvernement qui dispose de toutes les ressources.

L'échelle dite : « **Stratégique** », représente des affrontements à l'échelle d'une région ou d'un pays sur quelques jours ou semaines. Un tour de jeu représente plusieurs heures ou quelques jours. Chaque pion représente des corps d'armée ou des divisions. On s'intéresse plus à la logistique et à la gestion de ses forces avant et après les batailles qu'au déroulement détaillé de ces batailles qui sont traitées de manière globale. On joue un chef d'armée qui doit se débrouiller avec les ressources (troupes, renforts, ravitaillement...) qui lui sont attribuées pour réaliser ses objectifs (conquête / défense).



Du continent



à la région

L'échelle dite : « **Opérationnelle** », représente des batailles complètes entre des dizaines de milliers de combattants. Un tour de jeu correspond à un quart d'heure – 1 heure de temps réel – et chaque pièce représente des centaines d'hommes ou plusieurs véhicules. On joue un général qui doit disputer un champ de bataille.

L'échelle dite : « **Grand Tactique** », représente des combats entre quelques milliers d'hommes. Un tour de jeu correspond à 5-15 minutes et chaque pièce représente quelques dizaines d'hommes ou plusieurs véhicules. On se bat pour une colline ou un village et on joue une brigade, ou une division, renforcée de quelques éléments externes.



(WF) Opérationnel Napoléonienne



Grand Tactique guerre en dentelle

L'échelle dite : « **Tactique / Escarmouche** », représente brève rencontre entre quelques dizaines ou centaines d'hommes. Un tour de jeu correspond à 10 secondes – 5 minutes – et chaque pièce représente un petit groupe d'hommes (voire un seul en escarmouche) ou un seul véhicule. On se bat pour une maison ou un bosquet. On joue un chef de compagnie ou un chef de bande. Cette échelle est également utilisée pour les batailles navales ou les combats aériens.



Reconstitution Trafalgar



(WJ) Un duel de mousquetaires

2. La période

Le jeu d'histoire peut couvrir toutes les périodes, de la plus haute antiquité jusqu'aux conflits contemporains. Mais certaines périodes attirent plus de joueurs que d'autres. Les périodes les plus jouées en France sont l'Antiquité, le Moyen Âge les guerres napoléoniennes, la deuxième guerre mondiale.

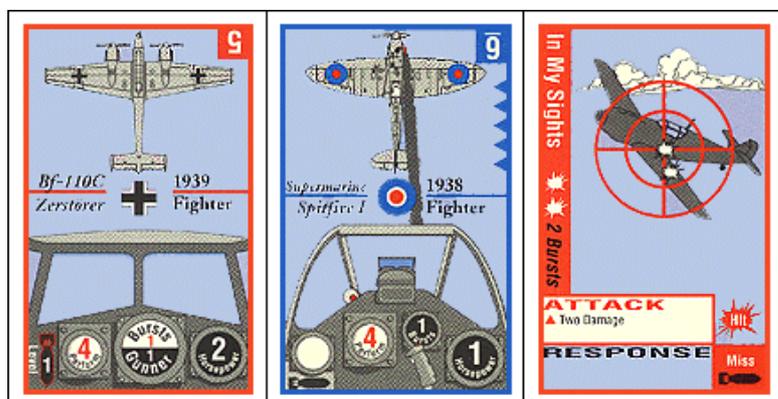
On peut également pratiquer la Renaissance, la guerre en dentelle du XVIIIe siècle, la guerre de sécession américaine, les conflits coloniaux du XIXe siècle, les guerres civiles anglaises, la guerre franco prussienne de 1870, le Far-West, la chasse aux mammouths...



(PS) Au temps des cavernes



Attaque du train



Dans les airs



(WF) ou dans les bois

Il existe même des jeux « d'histoire » consacrés à des environnements imaginaires (batailles spatiales, médiéval fantastique avec dragons et magiciens, univers postapocalyptiques...) Parfois ces environnements sont créés spécialement pour le jeu, comme avec les univers de « Games Workshop ».



3. La modélisation

Outre le choix de l'échelle et de la période il existe deux représentations du jeu d'histoire.

- Avec des **pions**, le plus souvent en carton, sur une **carte** (toutes échelles).
- Avec des **figurines** sur une **table** comportant des décors (échelle tactique ou opérationnelle).

A. pions et cartes

On trouve des jeux sur carte pour toutes les échelles mais ils se prêtent particulièrement bien aux échelles stratégiques.

Le créateur de chaque jeu fournit les pions de tous les camps et la carte spécifique au jeu. En achetant le jeu on dispose donc de tout le matériel nécessaire pour jouer immédiatement. En dehors de variations de scénario les jeux de ce type ne permettent souvent de simuler qu'une seule bataille ou série de batailles. La règle est souvent spécifique au jeu sauf si le concepteur édite plusieurs jeux portant sur des affrontements de la même période et de la même échelle.

Les cartes sont habituellement divisées en hexagones pour gérer le positionnement des unités. Pour se déplacer il suffit de compter les cases. Cette grille d'hexagones impose quelques limitations aux déplacements mais évite les litiges entre joueurs. Il est souvent possible d'empiler plusieurs pions dont les effets se cumulent dans un même hexagone.

Les jeux sur cartes aux échelles tactiques ou opérationnelles sont souvent polyvalents avec des cartes et des pions réutilisables dans de nombreux scénarios, un nombre de pions moins important et des règles un peu plus simples. Il existe des petits jeux sur plateau, vendus une dizaine d'euros (encart de Vae Victis, microéditions sur Internet) se jouant sur une carte au format A3 avec quelques dizaines de pions.

D'autres « monstres » peuvent compter des milliers de pions et marqueurs sur une surface de jeu d'environ 1 m². Les règles souvent assez complexes permettent un haut niveau de simulation. Cette finesse de simulation implique de nombreuses heures de jeu pour mener à bien une partie.

Exemple de carte à hexagones.



B. figurines et tables

Plus visuel, plus ludique (avec l'association de la réflexion et du modélisme) ce mode de représentation est en plein essor depuis une quinzaine d'années.

Les règles pour figurines se restreignent aux échelles opérationnelles et tactiques. Elles servent à simuler des affrontements entre troupes déjà affectées à une zone de combat.

Habituellement le livre de règle est vendu seul. Il faudra souvent rajouter à ces règles de base un module « historique », spécifique à la période que l'on désire simuler, détaillant les caractéristiques des troupes et les adversaires disponibles complétées éventuellement par des scénarios pour rejouer les batailles historiques.

Chaque joueur doit ensuite se procurer les figurines qui vont constituer son « armée » (par abus de langage on parlera d'armée jouée même si l'effectif ne correspond qu'à une poignée de combattants). Puis il devra les peindre pour obtenir un bon rendu visuel. En escarmouche ces figurines pourront être jouées individuellement mais le plus souvent plusieurs figurines seront regroupées sur un même socle pour constituer une unité.

La taille et la forme des socles sont définies par la règle. Attention, des règles différentes concernant la même période et la même échelle n'ont pas systématiquement un soclage compatible entre elles. Il vaut donc mieux choisir une règle avant de se lancer dans la peinture d'une armée... Une règle préconise généralement une taille de figurines mais avec des variations possibles vers les dimensions proches. L'essentiel est que les adversaires aient des figurines de même taille et de même soclage.

Cette armée de figurines pourra ensuite participer à de multiples combats contre des adversaires différents.

Ces figurines soclées évolueront sur une table comportant des éléments de décors pour représenter les bois, collines, rivières, villages, routes...

Habituellement la direction des déplacements est libre, sans contrainte de case. On se contente de mesurer la distance maximum que peut parcourir l'unité en fonction de sa vitesse (piéton, véhicule...) et du terrain traversé. Mais l'imprécision des mesures peut entraîner, exceptionnellement, des litiges en conditions de tournoi (à 20 cm je peux te tirer dessus mais pas à 20,1 cm...)

Les règles restent relativement simples pour privilégier la rapidité de jeu et permettre de résoudre la partie en deux à cinq heures.



Figurines et photo de Cyrille Barillot

4. C'est quoi le but ?

Le but d'une partie est souvent de détruire l'armée adverse en lui détruisant suffisamment de pièces jusqu'à « casser son moral ». On ne se bat pas jusqu'à la dernière unité. Comme dans la réalité vos troupes abandonnent le combat quand elles subissent trop de pertes.

La victoire peut aussi être liée à d'autres éléments tels que la conquête d'un objectif territorial, l'escorte d'une unité, la survie pendant une durée minimum lors d'une opération d'arrière-garde...

Cela dépend de la mission fixée par le scénario ou les joueurs au début de la partie.

5. Jouons

Avec toutes les possibilités existantes, il est difficile de ne pas trouver un jeu correspondant à son désir.

Avant de choisir un jeu, il faut sélectionner la période et l'échelle que l'on désire jouer. Il faudra ensuite vérifier à quelle règle jouent les adversaires disponibles. Inutile de vous plonger dans ce que vous pensez être la meilleure règle du monde si personne d'autre ne souhaite y jouer avec vous. Il existe des jeux/règles bien diffusées dans plusieurs pays, faisant l'objet de compétitions internationales et d'autres créées/adoptées dans un seul club.

Tout cela suppose que notre joueur ait des partenaires de jeu. Il sera plus facile d'en trouver au sein d'un club. Un débutant s'y fera prêter des armées, il pourra tester plusieurs règles de jeu et bénéficiera des conseils des joueurs expérimentés. C'est la meilleure manière de débiter ou simplement de vérifier si ce loisir vous plaît avant d'y investir.



(WF)

Les jeux sur carte sont souvent passionnants et très riches du point de vue simulation mais ne sont pas toujours très adaptés à une utilisation en environnement « club » ou les horaires d'ouverture sont souvent courts.

Le manque d'accroche visuelle par rapport aux tables avec figurines ne leur permet pas non plus d'être utilisés pour des démonstrations « grand public ».

Tous ces éléments font que, si de nombreux joueurs continuent à jouer sur carte « à la maison », les clubs se tournent plutôt vers les jeux avec figurines. La suite de cet article sera donc essentiellement consacrée aux jeux avec figurines.

II. Les Règles pour figurines

A. Les figurines

Il existe de nombreuses tailles de figurines. En principe, plus l'échelle du jeu est détaillée, plus la figurine est grande. La taille d'une figurine correspond à la mesure d'un piéton des pieds aux yeux (pour éviter les problèmes de variation de hauteur du couvre-chef). Suivant les fabricants les tailles pourront varier d'un ou deux millimètres.

Les tailles 6, 10, 15 mm supportent une peinture « rapide » (inutile de faire les yeux...) mais une armée compte habituellement de nombreuses figurines pour obtenir un effet de masse. Pour les tailles supérieures la peinture nécessite souvent plus de soins mais les effectifs sont habituellement inférieurs.

- 6 mm : 1/285^e à 1/300^e, assez rare, pour grosses batailles à l'échelle opérationnelle. Chaque socle regroupe de nombreuses figurines en un minidiorama
- 10 mm : 1/144^e une gamme en augmentation. Il y a encore peu de fabricants mais c'est un bon compromis prix / taille / effet visuel pour les échelles opérationnelle ou tactique.
- 15-18 mm : 1/87^e : 1/100^e : le plus utilisé pour les périodes avant le XX^e siècle que ce soit pour les batailles à gros effectifs ou dans de nombreuses règles tactiques. Toutes les armées de toutes les époques existent dans cette taille.
- 20 mm : 1/76^e à 1/72^e : les « petits soldats » en plastique existent aussi en plomb. Ils sont souvent utilisés en tactique Seconde Guerre mondiale et en napoléonien. On trouve aussi quelques figurines plastiques, légèrement moins cher que le plomb pour l'antiquité et le Moyen Âge.
- 25-28 mm : tactique et escarmouche. En tactique le poids et le prix d'une grande armée sont conséquents mais le visuel superbe. Des fabricants proposent des modèles en résine moins cher mais plus fragiles
- 54 mm : escarmouches, duels. Plus utilisé pour la collection et la peinture artistique que pour le jeu.



(PS),

figurines « brutes »



exemple de romain en 25, 20 et 15 mm

Quelques tarifs à titre indicatif :

- en 15 mm, un fantassin en plomb vaut 0,40 à 0,50 € (le double pour un cavalier), un véhicule (résine ou plomb) 4 à 10 € ;
- en 10 mm on peut diviser ces prix par 2 ;
- en 25 mm plomb on les double.

On peut aussi jouer avec des éléments en papier/carton assemblés (voir les liens Internet).

B. Les règles

Aujourd'hui il existe des dizaines de règles permettant de jouer toutes les périodes à toutes les échelles. Chaque règle est le résultat d'un compromis entre la richesse de la simulation, la vitesse et la simplicité du jeu. Certaines sont gratuites, disponibles sur internet. La majorité est encore d'origine anglo-saxonne mais une proportion croissante est française ou dispose d'une traduction française.

Très schématiquement, toutes les règles peuvent se découper en quatre parties détaillées ci dessous.

1. La composition historique des armées

L'armée commandée par le joueur correspond aux troupes historiquement utilisées à une période donnée. Ces informations sont établies à partir des documents historiques connus (effectif, armement, formations utilisées, entraînement, efficacité...). Chaque armée ne peut utiliser que les troupes/matériels utilisés par son modèle. Même pour le jeu fantastique il existe des éléments de référence (littérature ou cinéma) permettant de décrire les armées jouées.

2. Le mouvement des unités, L'influence du terrain sur le comportement des armées

La carte ou la table comporte des éléments de terrain (forêts, collines, rivières...) qui influenceront sur la visibilité, le mouvement et les combats.

En option la pluie, la neige, le vent peuvent exercer leur influence.

Chaque troupe possède une vitesse de déplacement dépendant de la charge transportée (armure, canon...), du mode de déplacement (pied, cheval, moteur...) et du terrain traversé.

3. Le combat

Les combats peuvent avoir lieu au corps à corps ou à distance suivant l'armement disponible.

La capacité de combat d'une unité dépend de nombreux facteurs parmi lesquels :

- son armement, sa formation de combat, éventuellement la fatigue, consommation de munitions...
- le terrain dans lequel elle se trouve, la présence d'amis en soutien ou l'opposition de nombreux ennemis.
- son entraînement (milice, vétéran...), son moral (pertes subies, présence d'un officier...)

Chaque joueur cumule les différents facteurs concernant son unité auquel il rajoute un jet de dés. Le total le plus élevé désigne l'unité victorieuse. On continue ainsi pour chaque unité en situation de combat.

Grâce au facteur aléatoire des dés, le combat n'est jamais certain. Ce qui oblige le général à prévoir des réserves ou des plans de rechange. Mais dans la majorité des cas les unités les plus fortes finiront par l'emporter.

4. Le commandement et le moral

Contrairement au joueur un vrai général n'a qu'une connaissance imprécise du champ de bataille.

- Il ne voit pas tout (obstacles, fumées, poussières...)
- Il dépend de messagers (ou de radios) qui parfois n'arrivent pas jusqu'à lui ou bien lui donnent des informations imprécises ou exagérées.
- Ses ordres ne sont pas toujours transmis correctement.
- Les officiers ou les soldats ne lui obéissent pas toujours (peur, fatigue, rage...)

Pour rendre ces difficultés du commandement et de la synchronisation des troupes, le joueur ne pourra pas toujours déplacer toutes ses unités en même temps. Il sera soumis à des contraintes (distance, nombre d'ordres simultanés, qualité des officiers...) définies par la règle.

En fonction de leur comportement historique certains types de troupes seront plus ou moins manœuvrables ou obéissants. Ces unités réagiront plus ou moins efficacement aux ordres donnés ou aux défaites subies.

Si une partie de l'armée subit trop de pertes ou si des objectifs territoriaux (bagages, zone de repli...) ont été perdus les troupes survivantes, démoralisées, tenteront de fuir en abandonnant le reste de l'armée.

Ce qui provoquera la fin de la partie.



(WF) en antique



(WJ) en moderne

Une fois la règle sélectionnée, on peut réaliser deux types de parties.

- **En compétition**

Les armées sont équilibrées par un système de budget. Les unités puissantes, qui valent plus cher, seront moins nombreuses que des unités moins efficaces. Chaque participant amène son armée. Les adversaires disposent d'une même valeur de budget mais pas forcément du même nombre de pièces, ni du même type. Le champ de bataille est déterminé aléatoirement par les joueurs.

On privilégie le côté réflexion, le goût de la victoire.

La durée de jeu doit rester assez courte pour permettre la rencontre de plusieurs adversaires. Bien qu'issues d'un modèle historique les armées sont optimisées pour la victoire.

Ce type de parties est également pratiqué en club car plus simple à mettre en œuvre qu'un scénario de reconstitution.

Il existe également des compétitions organisées sur scénario. Les joueurs répartis en 2 groupes s'affrontent sur le même scénario. On mesure qui a obtenu le meilleur résultat dans chaque camp.

- **En reconstitution, sur un scénario historique**

Le but n'est plus seulement de gagner mais de se comparer au résultat historique ou de tester des variantes (si les renforts étaient arrivés à temps, si la pluie n'était pas tombée...). Comme dans la réalité les camps seront probablement déséquilibrés. Il y a aussi le plaisir d'effectuer les recherches documentaires nécessaires à la constitution du scénario.

Les parties auront souvent plus d'ampleur et pourront faire intervenir plusieurs joueurs se partageant les unités d'un même camp.

On privilégie le côté épique, la recherche d'informations. Le plaisir de refaire l'histoire.



(WF) escarmouche

Description succincte d'une partie

Quelques caractéristiques d'une partie en mode compétition budget, échelle opérationnelle, période antique. Nous prendrons pour exemple une bataille Grecs contre Perses du Ve siècle avant Jésus-Christ.

- L'armée grecque est essentiellement composée de fantassins bien protégés (bouclier, cuirasse), lourdement armés (lance, glaive) combattants en rangs serrés, assortis de quelques cavaliers et tirailleurs.
- ❖ L'armée perse, au contraire, dispose d'une nombreuse cavalerie, de fantassins moins bien armés combattants en ordre dispersé et d'archers. Moins coûteuses à équiper, les troupes perses seront plus nombreuses que les grecques.
- Le fantassin grec encombré par son armement sera handicapé dans les terrains difficiles.
- ❖ La cavalerie perse très rapide en terrain dégagé sera également handicapée par les terrains difficiles (bois, rochers, marécages...) Le fantassin perse moins protégé sera beaucoup plus agile quel que soit le terrain.

- L'infanterie grecque sera très dangereuse en choc frontal. Mais ses flancs sont fragiles. Le joueur grec essaiera d'utiliser un terrain dégagé au centre mais aux flancs obstrués défendus par ses tirailleurs pour gêner la cavalerie perse. Il devra écraser rapidement le centre adverse.
- ❖ Le Perse devra tenter de séparer les forces grecques ou de les désorganiser par le tir de ses archers et l'utilisation des éléments de terrain. Il essaiera d'encercler les ailes des Grecs grâce à la maniabilité supérieure de sa cavalerie et à ses fantassins moyens plus solides que les tirailleurs grecs.

Les troupes grecques bien entraînées obéiront mieux aux ordres que l'armée perse constituée d'une mosaïque de peuples ne parlant pas la même langue.

Les Grecs moins nombreux ne pourront pas se permettre de perdre beaucoup d'unités avant de voir chuter leur moral.

La victoire de Marathon est le résultat d'une situation idéale pour l'attaquant. Les Grecs ont pu surprendre les Perses de front, dans un terrain bordé de marécages avant que les ordres de déploiement perses n'aient pu être exécutés. Acculés à la mer, privés de leur cavalerie en train d'embarquer, les Perses ne pouvaient résister au choc des hoplites.

La même rencontre en terrain dégagé avec la cavalerie perse disponible aurait pu avoir des résultats très différents. **Un bon général doit savoir tirer parti des forces de ses troupes, et des faiblesses de celles de l'adversaire en utilisant le terrain au mieux.**

